ファミリーコンピュータ™

SDガンダム外伝

ナイトガンダム物語

KNIGHT GUNDAM STORY

冒険の書

C 創通エージェンシー・サンライズ
C BANDAI 1990 MADE IN JAPAN

BANDAI

※ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。

プロジェクションテレビ／スクリーン投影方式のテレビ

ご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

CONTENTS［もくじ］

●STORY……4
●KNIGHT GUNDAM WORLD MAP……5
●ユニオン族の勇者たちを紹介しよう！……6
●コントローラーの操作をマスターしよう！……8
●旅立ちの準備をしよう！……9
●コマンド操作をマスターしよう！……11
●注目エリアのご案内……16
●敵モンスターをやっつけろ！……19
●熱闘！カードダスバトル……22
●魔法をうまく使いこなそう！……24
●冒険の心得４カ条……27
●武器、防具、アイテムを手に入れよう！……28

選ばれし者よ、
この世界を
救いたまえ…。

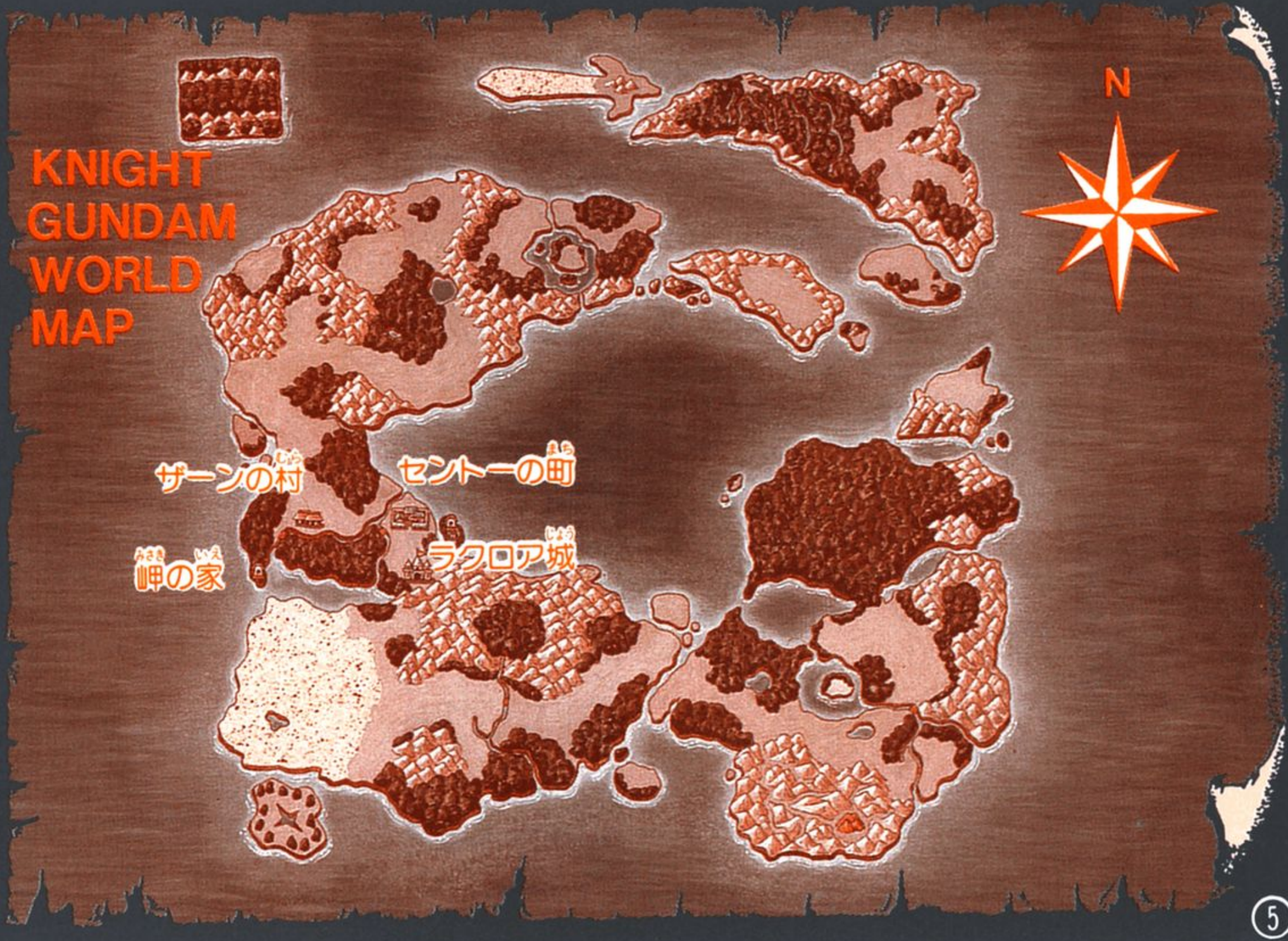
今とは違う時代、彼の地にあるという「スダ＝ドアカワールド」。そこは人間とMS、そして妖精やモンスターが仲良く暮らす不思議な世界だった。

ところがある日、雷光とともに降り立ったジオン魔王サタンガンダムの出現により、暗黒の世界へと一変したのだ。ついに魔の手は辺境の国、ラクロア王国にまで伸び、国王レビルの愛娘、フラウ姫がサタンガンダムの手下にさらわれてしまうという大事件が起こった。

困り果てたレビル王は、伝説の勇者、騎士ガンダムを城に呼び、彼に魔王を倒すことを命じたのだ。

「かならずフラウ姫を救い出し、ラクロアの地に平和をとりもどしてみせます」騎士ガンダムはレビル王に誓い、僧侶ガンタンク、戦士ガンキャノンとともにラクロア城をあとにした。

そして、勇者たちは、大いなる冒険の果てにどんな物語を生み出すのだろう…。


KNIGHT
GUNDAM
WORLD
MAP
N
ザーンの村
セントーの町
ラクロア城
岬の家

ユニオン族の勇者たちを紹介しよう！

◆騎士ガンダム

彼こそは選ばれし勇者、この物語の主人公である。バランスのとれた強力なパワーを持ち、魔法も使うことができる。三神器を装備すればさらにパワーアップ！

◆フラウ姫

心やさしく、賢い、ラクロア王国の王女だが、サタンガンダムの手下にさらわれてしまう。ペットの犬をとてもかわいがっている。

◆レビル王

人望厚い、ラクロア王国の国王。愛する娘フラウ姫をサタンガンダムの手下にさらわれ、騎士ガンダムに救出を依頼する。

◆僧侶ガンタンク

力は強くはないが、数々の魔法のエキスパートである。騎士ガンダムとともにラクロア城から旅立つ仲間。

◆戦士ガンキャノン

HPも高く、強さは最高、カワザが得意である。騎士ガンダムとともにラクロア城から旅立つ仲間。

◆騎士アムロ

まだ若いが立派な騎士で、「力には魔法、魔法には力」が戦いの奥義。騎士ガンダムたちとは、旅の途中で意外な出会い方をする。

◆女騎士セイラ

生き別れとなった兄を探すために三神器のゆくえを追う、美しい騎士。わけあって別の姿になっている。

◆武道家ネモ

身のこなしがすばやく、気合いの一撃が得意。頼もしい仲間である。

◆妖精ジムスナイパーカスタム

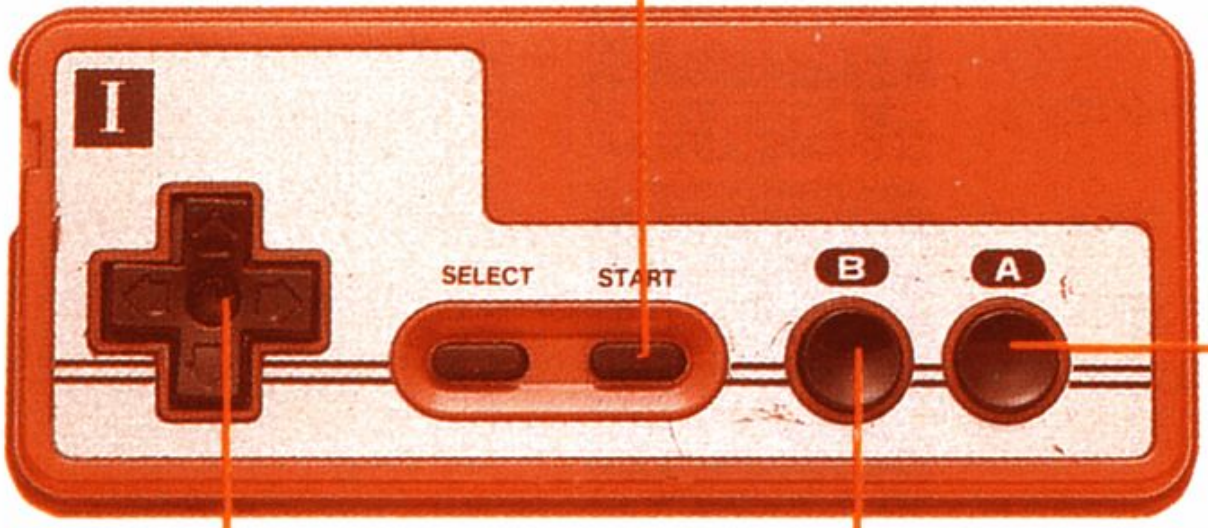
動物たちを愛する、森の守り神。騎士ガンダムたちがピンチの時は助けてくれる。

◆戦士スレッガー

頭はきれるし、腕もたつ、魔法も使える勇敢な戦士。キザだが、ネはいいヤツである。

コントローラーの操作をマスターしよう！

START／タイトル時のデモ画面の早送り



A／コマンドの決定
メッセージ画面の送り

B／コマンドキャンセル
コンティニュー時の
デモ画面の早送り

✚／マップ上の移動
コマンド時のカーソル移動

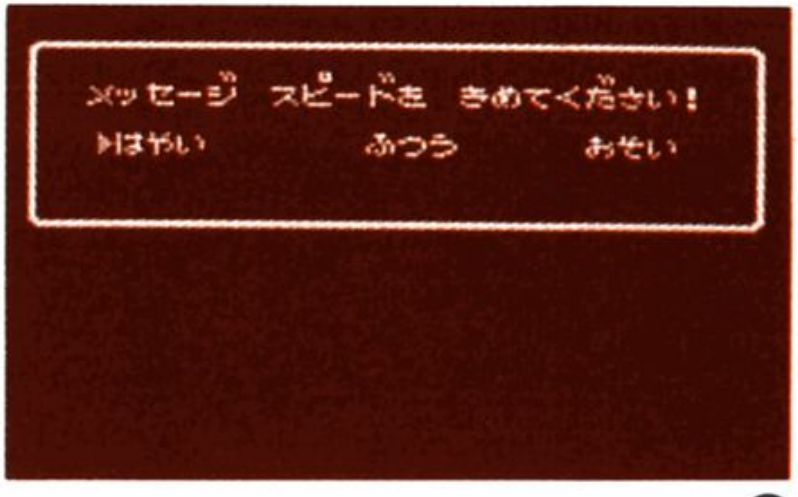
旅立ちの準備をしよう！

ファミコン本体に「ナイトガンダム物語」ROMカセットを差し込み、電源スイッチを入れてください。デモ画面が流れた後、タイトル画面が出ます。新しくゲームをする場合は「NEW GAME」、前回の続きをする場合は「CONTINUE」を✚ボタンの⇕で選び、Ⓐボタンで決定してください。

※お買い上げ後初めてゲームを行なう場合は、スイッチを入れた後、すぐにスタートボタンを押してください。

〈メッセージスピードの選択〉

3種類のメッセージスピードの中から好きなものを✚ボタンの⇔で選び、Ⓐボタンで決定します。

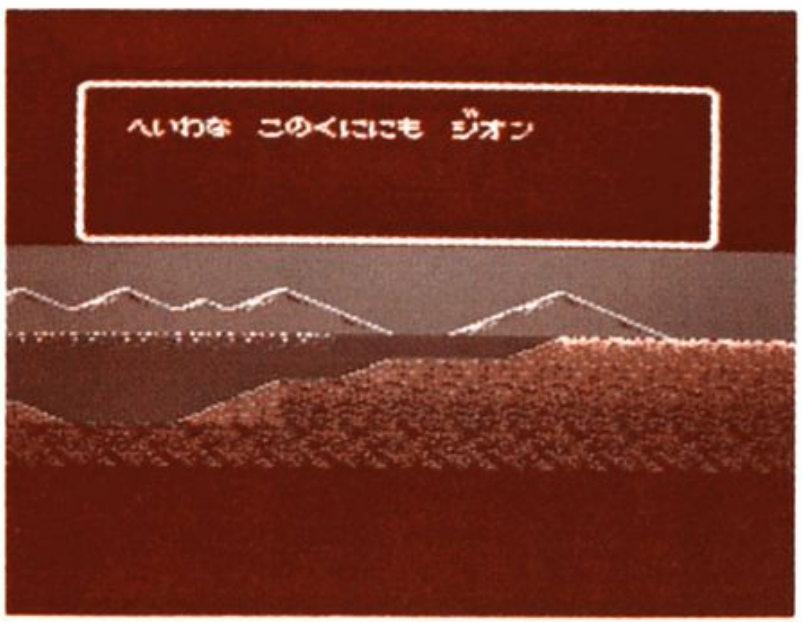


〈名前登録〉

プレイヤーの名前を入力しましょう（４文字まで登録できます）。✚ボタンで好きな文字にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。入力し終わったら、「おわり」にカーソルを合わせⒶボタンを押してください。次に✚ボタンの◀▶で性別を選び、確認後Ⓐボタンを押します。すると再びデモ画面が流れ、いよいよ冒険が始まります。

〈CONTINUEの場合〉

タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、バックアップ機能により自動的に前回のゲームの続きができます。その場合、デモ画面が流れた後、最後に冒険の記録をとった宿屋(P16参照)から始まります。



コマンド操作をマスターしよう！

マップ移動中Ⓐボタンを押すと、画面左上のウインドーに数種類のコマンドが表示されます。✚ボタンで使いたいコマンドにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。

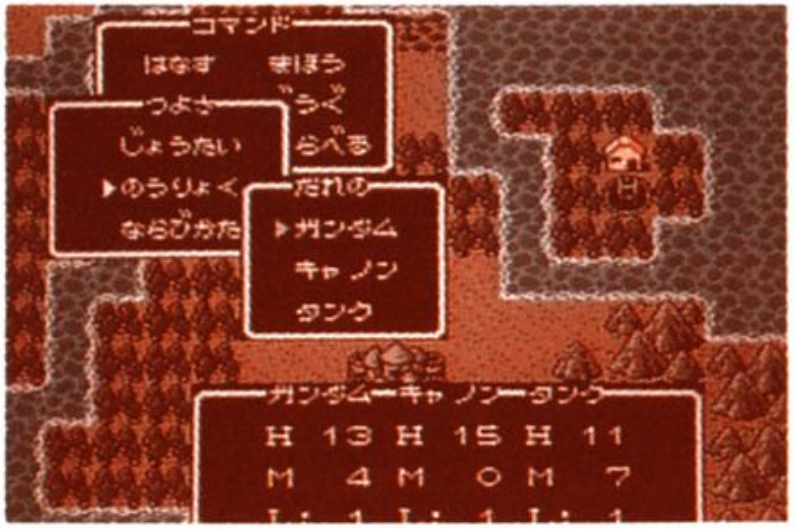
〈はなす〉

他の人と話をすることができます。

話したい人に顔を向けて接触し、Ⓐボタンを押すと、画面下のウインドーにメッセージが表示されます。

〈つよさ〉

自分の仲間たちのステータスをチェックしたり、並びかたを変えることができます。



「じょうたい」「のうりょく」「ならびかた」の中から見たいものに✚ボタンでカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。

●じょうたい

パーティー全員のHP（／最大値）、MP（／最大値）が表示されます。

●のうりょく

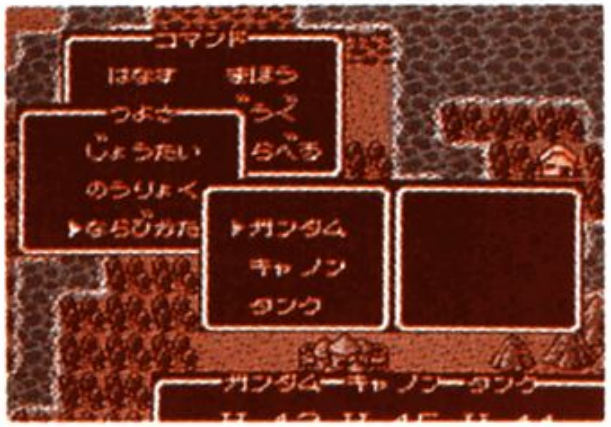
見たいメンバーに✚ボタンでカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。もう一度Ⓐボタンを押すと、こうげきまほう→ほじょまほう→コマンドまほうが表示されます。

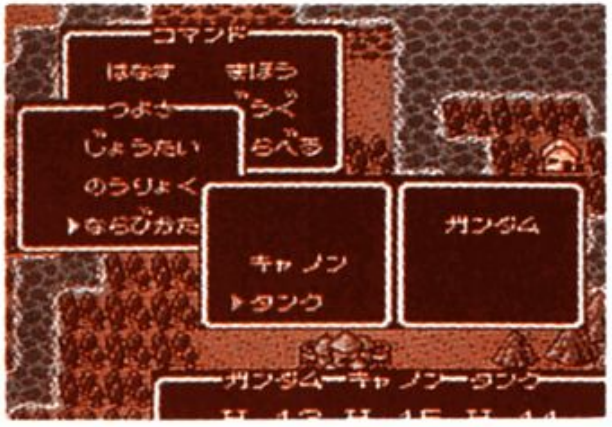
Gold／現在の所持金です。

もくひょうG／おこずかいちょうで設定したい目標金額です。

●ならびかた

列の一番前にしたいメンバーから順に✚でカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。決定すると右側のウインドーに表示されます。





★よいこは「こづかい帳」をつけよう！

ある町に行ってこづかい帳をもらったら、Gの目標額を設定し、せっせと貯金に励みましょう。所持金が目標に達するとチャイムで知らせてくれます。

[目標設定のしかた]

①まずコマンドで「どうぐ」を選び、持っている道具の中から「こづかい帳」を選んでください。

②次のウインドーで「つかう」を選び、その後、「せっていする」を選んでください。

③目標設定のウインドーがでたら、✚ボタンの◀▶で桁を動かし、▲▼で数字を動かし、好きな金額に設定してください。

④メッセージが流れた後、OKならば「はい」を選びます。

※こづかい帳は、他の仲間に渡すこともできます。

〈そうび〉

メンバーそれぞれの現在の装備状態がチェックできます。

装備を見たいメンバーに✚ボタンでカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。つよさ、ぼうぎょ、ブキが表示されます。もう一度Ⓐボタンを押すとブキのウインドーにタテ→ヨロイ→カブトが表示されます。

〈まほう〉

修得したまほうを使うことができます。

まほうを使うメンバーに✚ボタンでカーソルをあわせ、Ⓐボタンを押してください。画面右上のウインドーにまほうが表示されますので、使いたいものにカーソルを合わせⒶボタンを押します。次にまほうをかける相手を選んでください。Ⓐボタンで決定すると画面右上のウインドーに実行メッセージが表示されます。

〈どうぐ〉

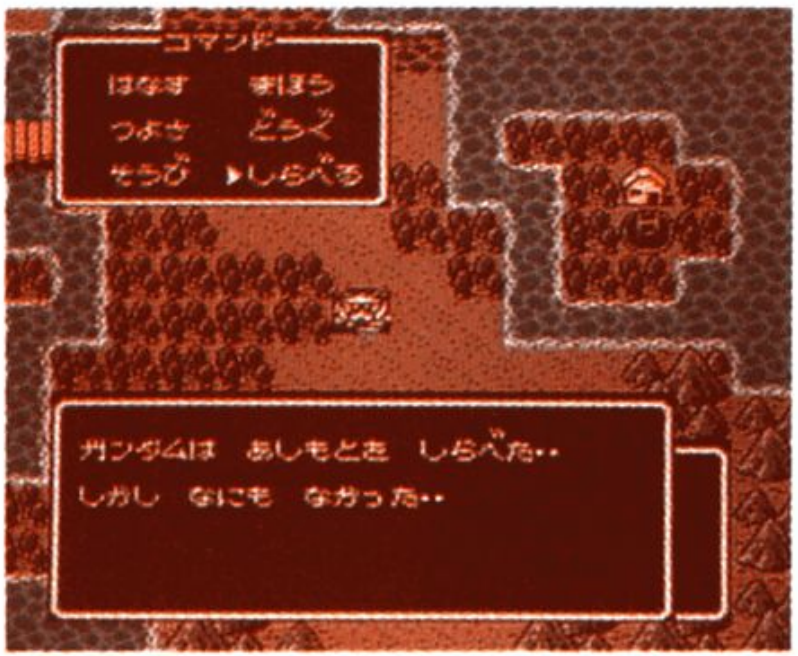
現在持っている道具をチェックすることができます。

調べたいメンバーに✚ボタンでカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。画面下部のウインドーにメッセージがでます。

〈しらべる〉

ある場所の様子を調べることができます。

調べたい場所に来たらⒶボタンを押してください。画面下部のウインドーにメッセージが出ます。



〈カードダス〉

カードダスファイルを手に入れると表示され、現在持っているカードダスをチェックすることができます。

注目エリアのご案内

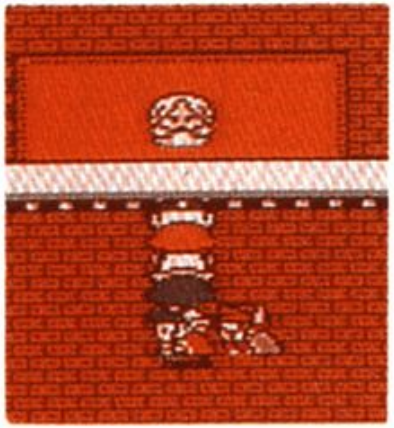
《武器屋》
町や村の中にあり、武器類を買ったり売ったりすることができます。

《防具屋》
町や村の中にあり、タテやヨロイなどの防具を買ったり売ったりすることができます。

《道具屋》
町や村の中にあり、道具類やアイテム、時には武器などを買ったり売ったりすることができます。

《宿屋》
町や村の中にあり、ここに泊まるとHP、MP、どくなどがフルに回復します。そして現在の状態を記録することも、保険に入ることもできます。

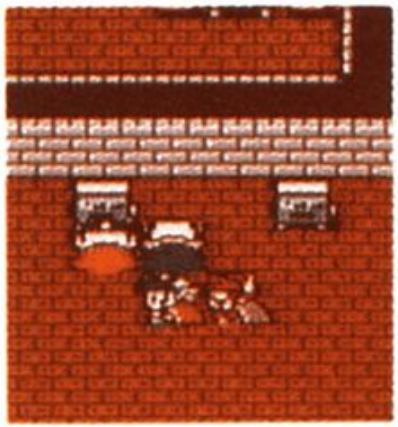
《ラクロア城》
レビル王のいる、旅の拠点となる城です。地下ではパーティーの入れかえもできます。



《ほりだし物屋》
セントーの町にあり、思わぬほりだし物に出会えます。宝箱の中に入っている物を売った時にここに行くと買うことができます。

★もしもの時に備えて、「保険」に入ろう！

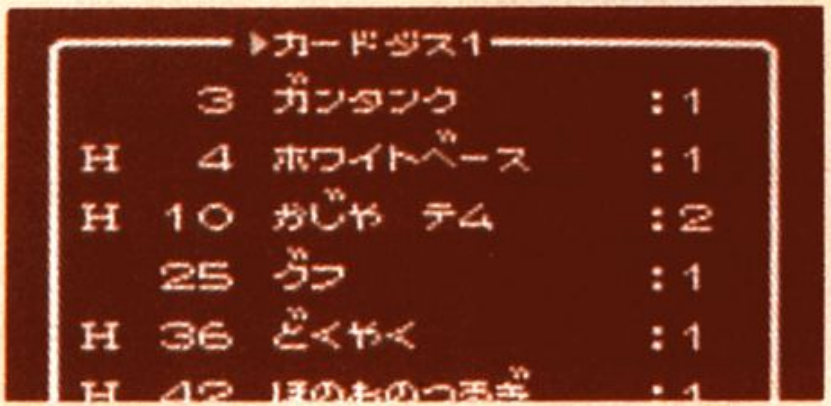
町や村の宿屋には保険のおばさんがいます。いくらかのGを支払えば、パーティー全員が加入することができ、旅の途中でパーティー全員が死んでしまってもGはそのままの状態で復活させてくれます。
使った後は再び保険に入らないと効力を失います。
また、サービスとして旅の途中で何人か（1～3人）が死んでしまった場合、何度でも復活させてくれます。

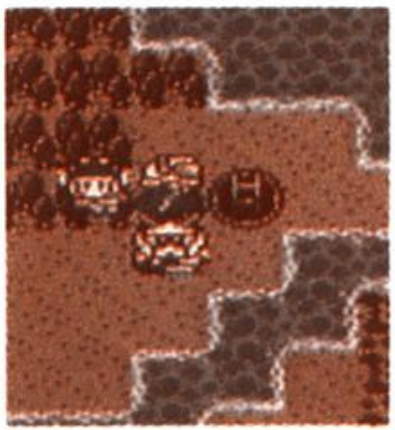


《カードダスマシン》
店や宿屋の中にある白い箱型のベンディングマシンです。

［カードダスの買い方］
カードダスマシンのある位置にきたらコマンドで「はなす」を選び、Ⓐボタンを押してください。その後「かう」を選ぶと、１枚20Gで手に入ります。

★収納にとっても便利な「カードダスファイル」
ある町でカードダスファイルを手に入れると、集めたカードを見ることができ、89種類までのカードを、ストックすることができます。ただし同じカードは３枚までしか持てません。
※ファイルがなくても、カードは集められます。



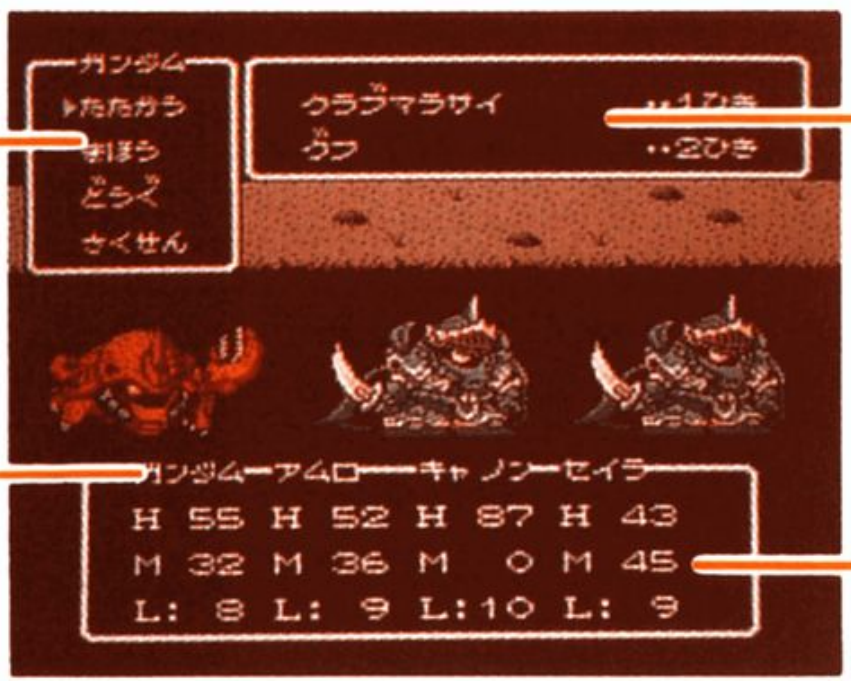


《トンネル》
地下のダンジョンに通じる入り口です。

《塔》
中はダンジョンになっていて、大切なアイテムなどが隠されていることもあります。

敵モンスターをやっつけろ！

マップ移動中敵モンスターに出会うと、画面は自動的にバトルモードに切り替わります。画面左上にメンバーの名前と各種のコマンドが表示されますので、使いたいコマンドに✚ボタンでカーソルを合わせⒶボタンを押してください。次に戦う敵モンスターを✚ボタンで選びⒶボタンを押してください。他のメンバーについても同様に操作します。バトルはどちらかのHPが0になるまで続き、敵モンスターを倒すと経験値、Gがもらえます。また、宝箱がもらえることもあります。



●コマンド

●敵モンスターの名前と数

●メンバーの名前

●現在の能力

〈たたかう〉

敵モンスターに攻撃をしかけます。

〈まほう〉

敵モンスターや仲間に魔法を使うことができます。

使える魔法の種類が表示されたら✚ボタンで選び、Ⓐボタンを押すと実行されます。魔法の種類によっては相手を選んでから使うものもあります。

〈どうぐ〉

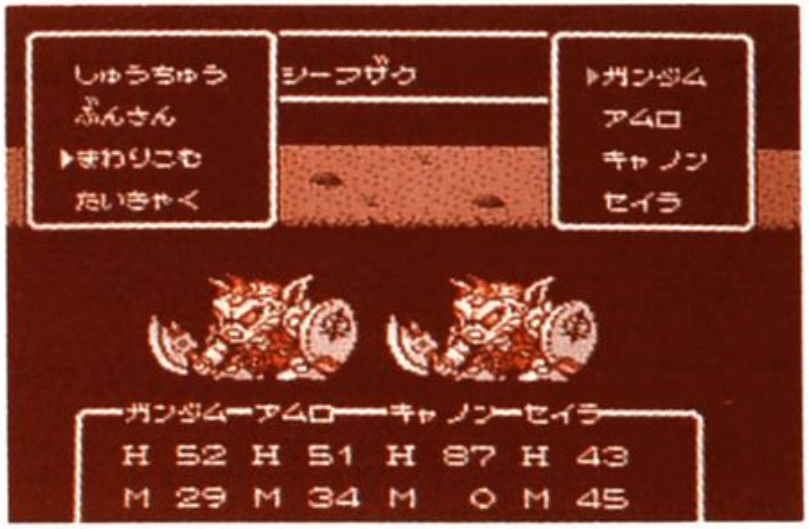
手に入れた道具類を使ったり、装備することができます。

持っている道具の種類が表示されたら✚ボタンで選び、Ⓐボタンを押してください。次に「つかう」「そうび」のどちらかを選び、Ⓐボタンを押すと実行されます。

※バトル中の「どうぐ」→「そうび」は、1ターンとみなしません。

〈ぼうぎょ〉
受けるダメージを半分にすることができます。

〈さくせん〉
敵モンスターの数や強さによって作戦を選び、戦い方を変えることができる、新しいシステムです。



●しゅうちゅう
一匹の敵に対してパーティー全員が集中攻撃します。敵によっては逆効果になることもあります。

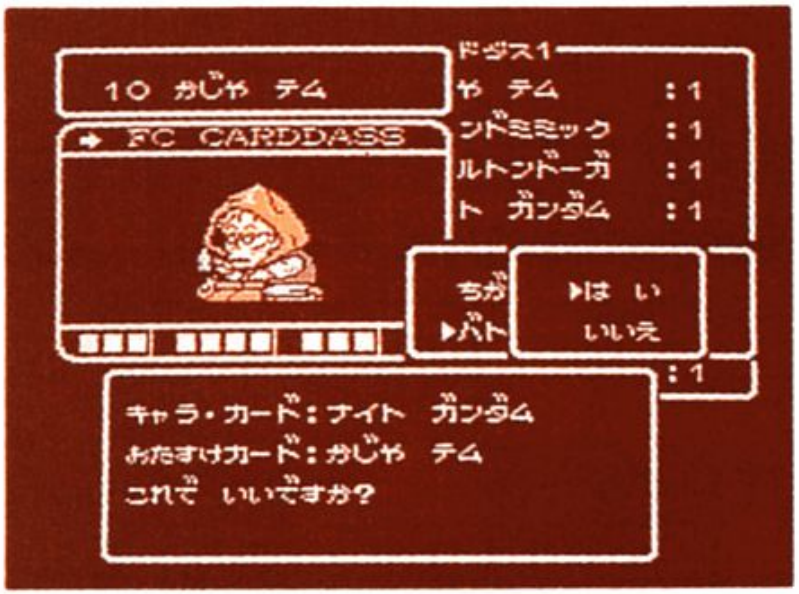
●ぶんさん
メンバーそれぞれが違う敵に攻撃します。弱いモンスターがうじゃうじゃ現れた時などに有効です。

●まわりこむ
メンバーの誰か一人を、選んだ敵の後ろにまわりこませて攻撃します。敵の防御力をDOWNさせ、また、気合いの一撃が出やすくなります。ただし、敵の攻撃目標になりやすいという弱点もあります。

●たいきゃく
パーティー全員が敵にしっぽを巻いて逃げ出します。ただし、逃げられないこともあります。

熱闘！カードダスバトル

このゲームでは、マップ上で敵と出会った時のバトルの他に、カードダスによるバトルがあります。町や村などで勝負を挑んでくる人がいたら、受けてたつ場合は✚ボタンで「する」を選んでください。Ⓐボタンを押すと画面に現在持っているカードダスの一覧表がでるので、使いたいカードを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。お助けカードも使う場合はその後同様の操作をしてください。



※一回のバトルで使えるカードは、キャラクターカード１枚、お助けカード１枚です。使ったカードは、勝っても負けても失います。

「カードの中に重要なヒントが隠されているよ！」

★勝った！

ゴールドや経験値がもらえます。また特別な情報をもらえることもあります。

★負けた！

カードを失うだけです。

◎こんなお助けカードもあるよ◎

●土田名人

勝っても負けても使ったキャラクターカードを回収できます。

●橋本名人

負けた場合、敵のHPはそのままの状態で、もう一度やり直せます。

●横井画伯

相手のカードを勝手に変えることができます。

●ミラクルガール

ターンごとにHPが+10となります。

魔法をうまく使いこなそう！

レベルが上がるにしたがって、いろいろな魔法が使えるようになります。しっかりマスターして、戦いを有利に運びましょう。

●攻撃の魔法

（表記の順に強力になっています）

※表中の記号は下記のとおりです。

ア／騎士アムロ　　敵単／敵１匹
ガ／騎士ガンダム　　敵全／敵全員
タ／僧侶ガンタンク　全／敵、味方全員
セ／女騎士セイラ　　味単／味方１人
ス／戦士スレッガー　味全／味方全員

魔法名	対象	使える者	使える場	効果
ガン	敵単	ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
サーベ	敵単	ガ・ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
ファン	敵全	ガ・タ・セ	バトル	ダメージを与える
ムービガン	敵単	ガ・ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
バズ	敵全	ガ・タ・ス	バトル	ダメージを与える
ルフィラー	敵単	ガ・ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
ファンネル	敵全	タ・セ	バトル	ダメージを与える
ムービサーベ	敵単	タ・セ	バトル	ダメージを与える
ソーラ	敵単	タ・セ	バトル	ダメージを与える
バズレイ	敵全	タ・ス	バトル	ダメージを与える
メガファン	敵全	タ	バトル	ダメージを与える
ムービルフィラー	敵単	ガ・タ・セ	バトル	ダメージを与える
メガサーベ	敵単	タ	バトル	ダメージを与える
メガバズ	敵全	タ・ス	バトル	ダメージを与える
メガルフィラー	敵単	タ	バトル	ダメージを与える
ソーラレイ	敵単	タ・セ	バトル	成功すると必殺
メガソーラ	敵全	タ	バトル	成功すると必殺

●攻撃を助ける魔法

魔法名	対象	使える者	使える場	効果
ホバー	味全	タ・セ	バトル	すばやさがUP
ゼータ	味単	タ	バトル	強さがUP
ビット	敵全	ア・タ・セ	バトル	気絶させる
サイコミュ	敵全	タ・セ	バトル	混乱させる
ミノフス	敵単	タ・セ	バトル	魔法封じ
ミノフスキー	全	ガ・ア	バトル	魔法封じ
ネット	敵単	ア・タ・セ	バトル	防御力をDOWNさせる
スキップ	味単	タ・ス	バトル	回り込める
リスキップ	味単	タ・ス	バトル	回り込んだ者をもどす
ツイン	味単	タ	バトル	分身する

●防御の魔法

魔法名	対象	使える者	使える場	効果
ハニカム	味単	タ・セ	バトル	防御力UP
フィムル	味全	タ・セ	バトル	魔法の抵抗力UP

●回復の魔法

魔法名	対象	使える者	使える場	効果
ミディ	味単	ガ・ア・タ・セ	全部	HPが一定量回復
ミディア	味単	タ・セ	全部	HPが一定量回復
マディア	味全	タ・セ	全部	HPが一定量回復
ミディアム	味単	タ	全部	HPがフル回復
マディアム	味全	タ	全部	HPがかなり回復
リバイブ	味単	タ・セ	全部	復活
ピュア	味単	タ・セ	全部	解毒
ピュアラ	味単	タ・セ	全部	マヒ回復

（HPの回復は表記の順に大きくなっています）

●移動の魔法

魔法名	対象	使える者	使える場	効果
ターン	味全	タ・セ・ガ	フィールド	ワープ
ケープ	味全	ア・タ・セ	ダンジョン	ダンジョンから抜ける
アウト	味全	タ	バトル	バトルから抜ける
マーカー	味全	ガ	ダンジョン	地面に印をつける
モノアイ	味全	ガ	フィールド	敵遭遇時の状況が有利になる

※表中の記号は下記のとおりです。

ア／騎士アムロ
ガ／騎士ガンダム
タ／僧侶ガンタンク
セ／女騎士セイラ
ス／戦士スレッガー
敵単／敵１匹
敵全／敵全員
全／敵、味方全員
味単／味方１人
味全／味方全員

冒険の心得4か条

①アイテム類は使う時期と場所をよく考えて、有効に利用しよう！

②もしもの場合に備えて、必ず保険に入ろう！
また、セーブもこまめにしておこうネ！

③新しく修得した魔法は、リスト(P.24)を見てすぐにチェックしておこう！使える場にも気をつけてネ！

④レベルアップなど、仲間は平均的に育てた方が有利！パーティーからはずしている場合にも装備させておこう！

冒険のガイドブックはこれだ!!

バンダイ完全必勝ブック
SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語
ストーリー

予価430円
(本体417円)

発行㈱バンダイ

全国書店で8月下旬発売

武器、防具、アイテムを手に入れよう！

〈攻撃力がUPするもの〉

●短剣

●銅の剣

●うらぎりの剣

●鉄の剣

●はがねの剣

●鉄のおの

●つえ

●賢者のつえ

〈防御力がUPするもの〉

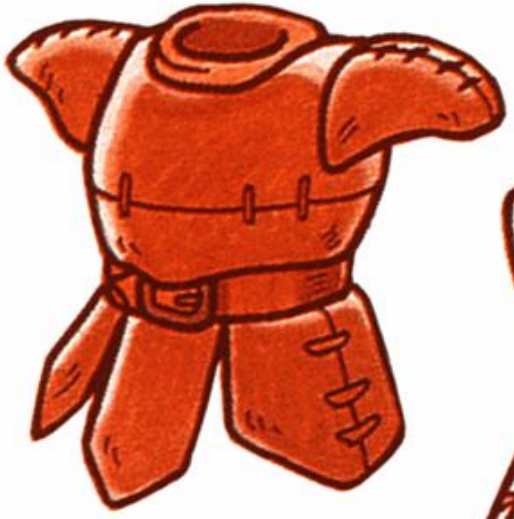
●革の帽子

●木の盾

●鉄の盾

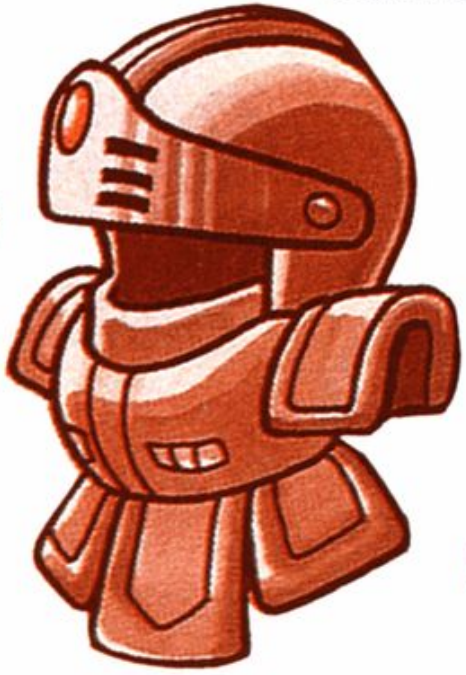
●はがねの鎧

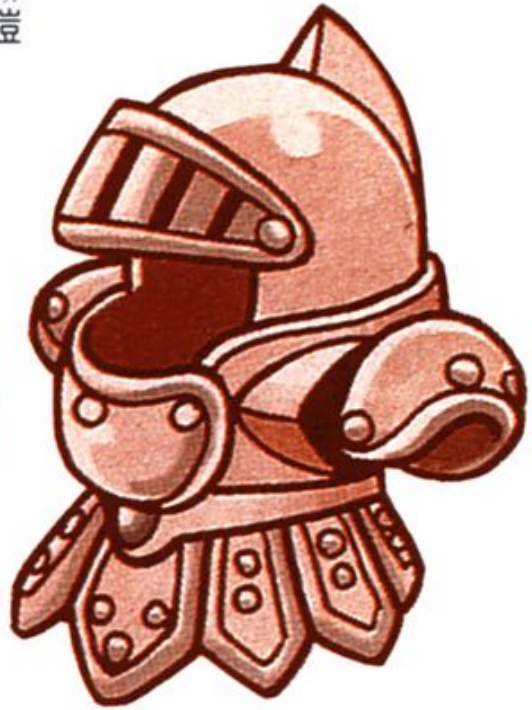
●革の服



●きぬのローブ

●鉄の鎧





〈その他のアイテム〉

●薬草

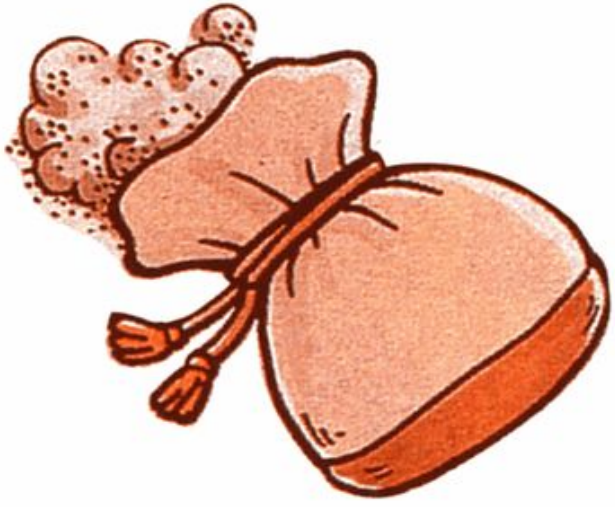
HPを一定量回復させることができます。

●きず薬

HPをかなり回復させることができます。

●毒消し

毒を消すことができます。



●じゃこう

バトル中、敵を混乱させることができます。

●しびれ薬

バトル中、敵をマヒさせることができます。

●魔法のロープ

ダンジョンから抜け出すことができます。

●魔法陣マット

マップ移動時にワープすることができます。

●けむり玉

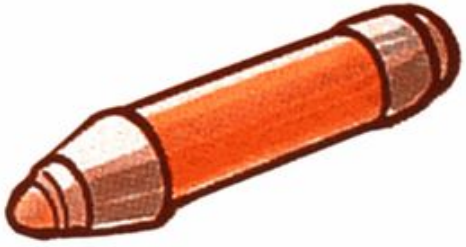
バトルから抜け出すことができます。

●ペガサス

ペガサスの羽で呼ぶと、空を飛ぶことができます。

●船

海を移動できます。



●マーカーペン

ダンジョンの地面に8コまで印をつけることができます。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になってください。また、新作情報に関しては03-847-0061・0026でお聞きください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東　京)東京都台東区駒形1-4-8　〒111-81　☎ 03-847-5060
(大　阪)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531　☎ 06-375-5050
(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466　☎052-872-0371
●電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時

発売元　**株式会社バンダイ**
玩具第２事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です